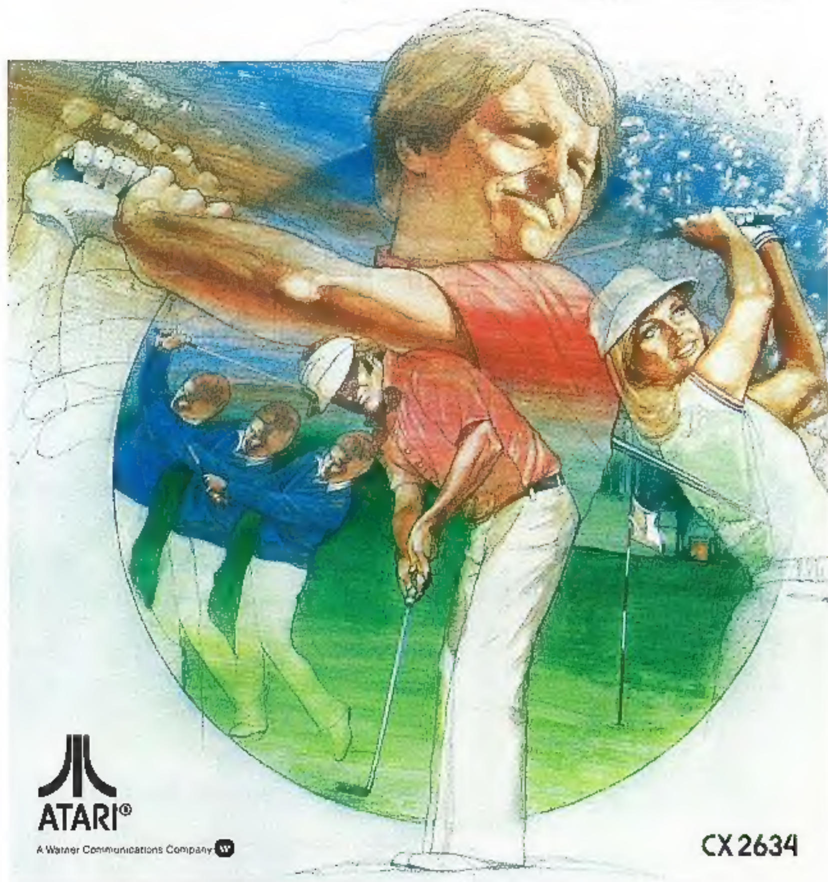
1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

1 VIDEO GAME
JEU VIDEO
VIDEO-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO

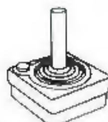
GOLF



ATARI®

A Warner Communications Company

CX 2634



Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program.™ Be sure the Controllers are firmly plugged into the LEFT and RIGHT CONTROLLER jacks at the rear of your ATARI Video Computer System.™ Hold the Controller with the red button to your upper left toward the television screen.

Use a Joystick plugged into the LEFT CONTROLLER jack for one player games. *See Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.*

NOTE: Always turn the console power switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

INTRODUCTION

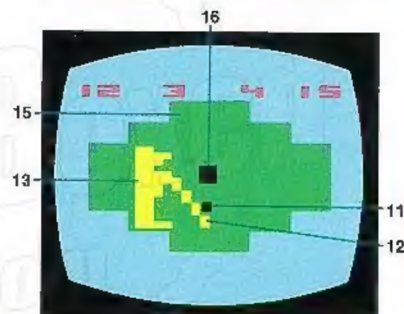
This Golf Game Program is patterned after the traditional game of golf. There are nine "holes" in which you must succeed in hitting the ball into a "cup." Each time you hit the ball in an effort to reach the cup it is called a "stroke." Although the number of strokes you take to hit the ball into the cup is unlimited, each hole has a designated "par." Par represents the number of strokes you are ideally supposed to take to complete the hole.

Total par for this course is 36. The par for each hole is displayed at the top of the screen, next to the hole number. (See VIDEO REPRESENTATION KEY diagram #2, 3.) When playing a one-player game, try to match or beat par. In two-player games, the player with the least amount of strokes is the winner.

VIDEO REPRESENTATION KEY

1 Left player Score (Or one-player score in one-player games)
2 Hole #
3 Par
4 Right player Score
5 Tree
6 Fairway
7 Green
8 Hole or Cup
9 Sandtrap
10 Rough
11 Golfball
12 Club
13 Golfer
14 Water Hazard
15 Closeup View of Green
16 Closeup View of Hole or Cup





The following screen diagrams show you each "hole" (1-9), as they appear on your television screen.




00 2 5 00


00 3 4 00


00 4 4 00


00 5 4 00


00 6 5 00


00 7 4 00


00 8 3 00


00 9 4 00

TO BEGIN PLAY

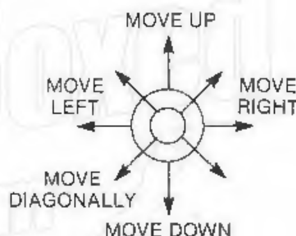
CONSOLE CONTROLS

Depress the **game select** switch for a one- or a two-player game. A **1** will appear in the upper left corner of the screen for a one-player game; a **2** will appear for a two-player game.

To begin a game depress the **game reset** switch. This will also reset a game to hole number one when depressed during a game.

USING THE CONTROLLER

Use the Joystick to walk the golfer around the course, as well as to swing the club and hit the ball. (The left or single player uses the Joystick plugged into the LEFT CONTROLLER jack. The second or right player in a two-player game uses the Joystick plugged into the RIGHT CONTROLLER jack.)



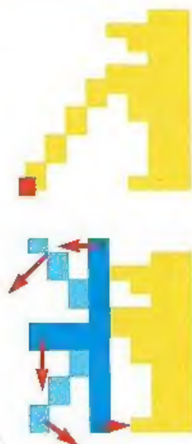
Moving the Joystick in the directions shown in the diagram moves the golfer in the same directions on the screen. The golfer's club always points toward the ball. The golfer will walk in all vertical, horizontal, and diagonal directions in accordance with the Joystick's position.

To start the golfer's backswing, press the controller button. The longer you hold the button the longer the backswing, and the farther the ball will travel when hit. When you release the controller button the golfer starts the forward swing. If any part of the club (or the golfer) hits the ball while the forward swing is in progress, the ball will be set in motion.



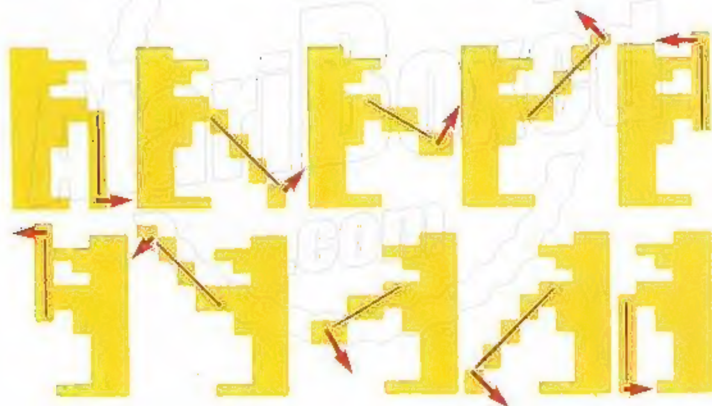
POSITIONING THE GOLFER

As noted before, the golfer's club always points toward the ball. To change the angles of the club (in relation to the ball), position the tip of the club over the ball and "walk" the golfer around the ball using the Joystick. When you find the position you want, leave the tip of the club over the ball and press the controller button to start a backswing.



Once hit, the ball will travel in a perpendicular direction away from the club.

EXAMPLES OF BALL DIRECTION



NOTE: Tip of club is covering or next to ball.

RULE: Ball travels perpendicular to the club.

The direction the ball travels is set the moment the backswing begins.

You may not change the direction once the swing has started in motion. Move or walk the golfer away from the ball and take a practice swing to confirm the direction of the swing when in doubt about a shot. There is no penalty stroke when you take a practice swing.

PLAYING THE GAME

When the ball hits a tree without sufficient momentum it will bounce directly backward. When the ball lands in a water hazard, it will be returned to the fairway closest to the point of entry, and a one stroke penalty will be added to your score.

Balls that land in sandtraps are temporarily stuck. The ball loses momentum when hit while in a sandtrap. It also becomes invisible when caught in a sandtrap. You can locate the ball by noting which direction the club is pointing. Notice in the diagram that although the ball is not visible the club is pointing in a specific direction. Move the golfer and club through the sandtrap and note which direction the club is pointing, as well as when the golfer slows down. With these two clues, it should be relatively easy to find the ball.

Given enough power or momentum and a certain distance, the ball can fly over (or pass through) trees, water hazards, and sand-



traps. When the ball stops on the green, a green close-up view will be shown on the screen instead of the "fairway" view. With an accurate shot however, you can enter the cup directly from the fairway view without going into the close-up view.

Whenever the ball enters the rough it will stop, or lose power and become invisible depending on the position of the difficulty switch. (See DIFFICULTY SWITCHES.) When hitting the ball from the rough it starts with one-half the normal momentum. It takes twice as much power as on the fairway or green.

DIFFICULTY SWITCHES

The **left difficulty** switch is used by the left player in a two-player game, or the only player in a one-player game. The **right difficulty** switch is for the right player in a two-player game.

The **a** position for each **difficulty** switch corresponds to an advanced skill level. The b position, the cup for each hole will be large and the ball will stop at the edge of the "rough." The rough is the blue area on the screen which surrounds each fairway or green.

In the **a** position, each hole will be smaller in size. Also, the ball will

travel off the course and into the "rough" if hit too hard. The ball loses power while traveling through the rough. When hit from the rough, the ball starts with one-half the normal amount of power. The ball is invisible when in the rough. (When searching for the ball in the rough, remember that the club will always point toward the ball.)

NOTE: The golfer moves at a reduced speed when traveling at a close distance to the ball in order to help you position the golfer and club more accurately.

TWO-PLAYER GAMES

The left player starts and plays the entire hole. Then the right player shoots the same hole, followed by the left player (or first player) shooting the second hole, etc.

SCORING

Scoring is done automatically by the computer. Each time your golfer hits the ball, one stroke is recorded by the computer. Your objective is to have a low score, or to match or beat the "par" for each hole, and ultimately the par for the entire course.

The left player's score is displayed at the upper left corner of the screen; the right player's score is shown at the upper right side of the screen. In a single-player game, your score is displayed at the upper left.

HOLE NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
PAR/ PER/ HOLE	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36

1 JEU VIDEO

GOLF





Avec cette cassette ATARI utilisez les commandes à manettes. Enfoncez la commande du joueur de droite dans la prise RIGHT au dos de l'appareil, celles du joueur de gauche dans la prise LEFT. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

Si vous jouez seul, utilisez une seule commande dans la prise LEFT.

Pour plus de détails reportez vous au mode d'emploi de votre Video Computer System ATARI.

NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les élèments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.

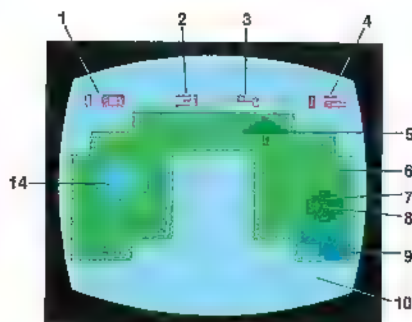
INTRODUCTION

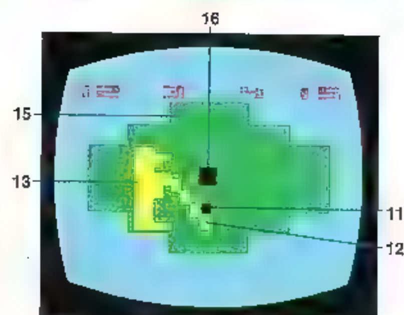
Il y'a neuf trous dans lesquels vous devez réussir a envoyer la balle en la frappant. Chaque fois que vous frappez la balle dans le but d'atteindre le trou, vous exécutez un coup. Bien que le nombre de coups que vous pouvez utiliser pour envoyer la balle dans un trou soit illimité, chaque parcours comporte un 'par' bien précis. Le 'par' représente le nombre de coups idéal pour envoyer la balle dans le trou correspondant.

Pour ce terrain, le 'par' total est de 36. Le 'par' correspondant à chaque trou est affiché en haut de l'écran, à côté du numéro du trou (voir les schémas 2 et 3 de la REPRESENTATION VIDEO). Dans les jeux à un seul joueur, on s'efforce d'atteindre le 'par' ou de faire mieux. Dans les jeux à deux joueurs, le gagnant est celui qui a eu besoin du plus petit nombre de coups.

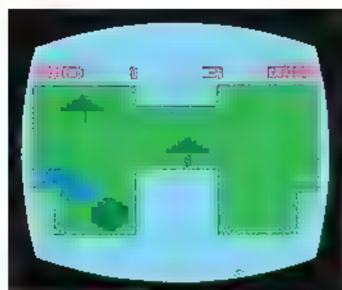
REPRESENTATION VIDEO

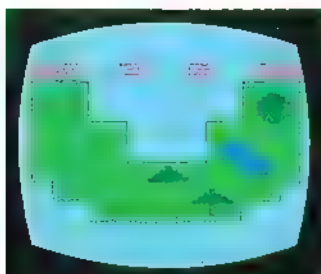
1. Score du joueur de gauche (ou marque du joueur dans les jeux à un seul joueur).
2. Numéro du trou
3. Par
4. Score du joueur de droite
5. Arbre
6. Fairway
7. Green
8. Trou
9. Bunker
10. Rough
11. Balle
12. Club
13. Joueur
14. Obstacle d'eau
15. Vue Rapprochée du Green
16. Vue Rapprochée du trou

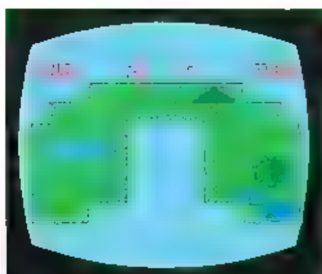


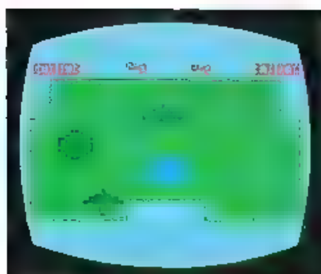


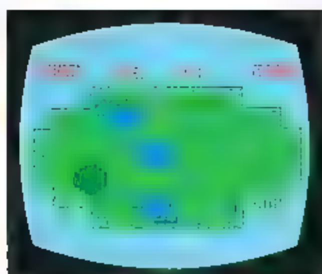
Les schémas suivants vous montrent comment chaque 'trou' (1 à 9) apparait sur votre écran de télévision.

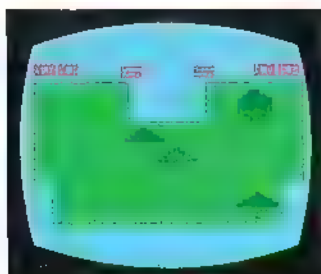


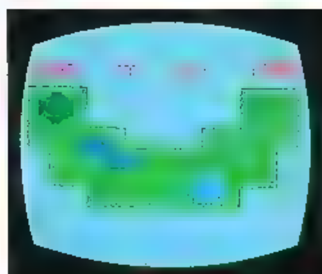


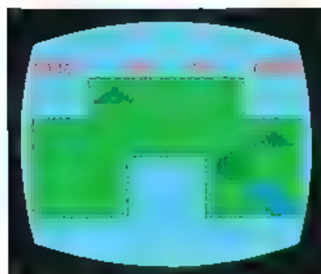


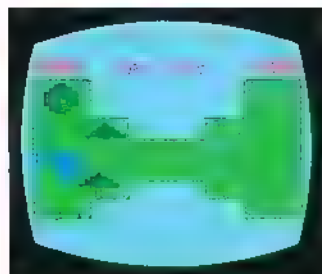












DEBUT DU JEU

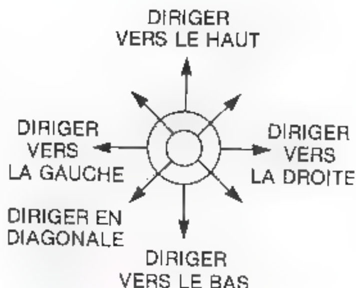
COMMANDE DU PUPITRE

Appuyez sur le sélecteur de jeu. Un 1 apparait dans le coin supérieur gauche de l'écran pour les jeux à deux joueurs.

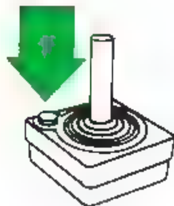
Pour commencer à jouer appuyer sur la touche de remise à zéro GAME RESET. Si on appuie sur cette touche pendant une partie, on ramène le jeu au trou numéro un.

UTILISATION DE LA COMMANDE

La manette de commande vous permet de déplacer le joueur sur le terrain, de manoeuvrer le club et de frapper la balle (le joueur unique ou celui de gauche utilisent la commande LEFT). Dans un jeu à deux joueurs, celui de droite utilise la commande RIGHT).



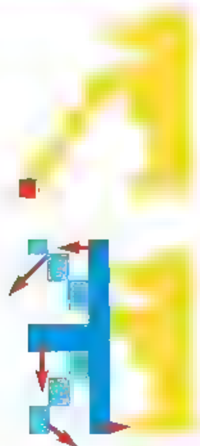
Vous actionnez la manette de commande pour déplacer le joueur dans la direction que vous choisissez, vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite ou en diagonale.



Pour commencer à lever le club, appuyer sur le bouton de la commande. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton, plus le club est levé haut, et plus la balle ira loin après avoir été frappée. Quand vous lâchez le bouton de commande, le joueur commence à abaisser son club. Si une partie du club (ou du joueur) rencontre la balle pendant ce mouvement, celle-ci est mise en mouvement.

POSITION DU JOUEUR

Le club du joueur pointe toujours vers la balle. Pour modifier l'angle du club (par rapport à la balle), placer la pointe du club sur la balle et déplacer le joueur autour de la balle à l'aide du levier. Quand vous avez trouvé la position que vous voulez, laissez la pointe du club sur la balle et appuyez sur le bouton de commande pour lever le club.



Après la balle est frappée, elle se déplace perpendiculairement au club.

EXEMPLES DE DIRECTIONS DE BALLE.



NB: La pointe du club repose sur la balle ou près d'elle.

Règle: La balle se déplace perpendiculairement au club. La trajectoire de la balle est déterminée dès la début de la levée du club. Il est impossible de la modifier une fois le mouvement du club amorcé. Déplacez le joueur en l'éloignant de la balle et exécutez un mouvement d'essai si vous avez un doute sur un coup. Il n'y a pas de pénalité pour un essai.

LE JEU

Quand une balle heurte un arbre sans vitesse suffisante, elle rebondit en sens inverse. Quand une balle tombe dans un obstacle d'eau, elle est remise en jeu sur le fairway le plus proche du point d'entrée.

Les balles qui tombent dans un Bunker sont temporairement bloquées. La balle perd de sa vitesse quand on la frappe dans un Bunker. En outre, une balle tombant dans un Bunker n'est plus visible. Vous pourrez localiser la balle en notant la direction vers laquelle pointe le club. Remarquez sur le schéma que, bien que la balle soit visible, le club pointe dans une direction déterminée. Déplacez le joueur et le club dans le Bunker et notez la direction vers laquelle pointe le club ainsi que le moment où le joueur ralentit. Ces deux indications devraient vous permettre de retrouver la balle assez facilement.

Après une force ou une vitesse suffisante, et à une certaine distance, la balle peut passer pardessus (ou au travers) des arbres, des obstacles d'eau et des Bunker. Quand la balle s'arrête sur



un Green, l'image du fairway est remplacée sur l'écran par une vue rapprochée du Green. Si votre coup est assez précis, vous pouvez toutefois envoyer directement la balle dans le trou à partir de l'image du fairway, sans avoir besoin de la vue rapprochée du Green.

Quand une balle pénètre dans le rough, elle s'arrête ou perd de sa vitesse et devient invisible, selon la position du sélecteur de difficulté (Voir SELECTEURS DE DIFFICULTE). Quand on frappe la balle dans le Rough, celle-ci part avec une vitesse égale à la moitié de sa vitesse normale. Il faut deux fois plus de force que sur le fairway ou sur le Green.

SELECTEURS DE DIFFICULTE

Le sélecteur de difficulté de gauche est utilisé par le joueur de gauche dans les jeux à deux joueurs, ou par le joueur unique dans les jeux à un seul joueur.

Le sélecteur de difficulté de droite est destiné au joueur de droite dans les jeux à deux joueurs.

Pour chaque sélecteur de difficulté, la position A correspond au niveau élevé, la position B au niveau débutant. En position B, le

trou est grand et la balle s'arrête à la limite du Rough. Le Rough est la zône bleue de l'écran entourant chaque fairway ou Green.

En position A, les trous sont plus petits. En outre, la balle peut sortir du parcours et tomber dans un Rough si elle est frappée trop fort. Elle ralentit en se déplaçant sur le Rough. Quand on la lance à partir du Rough elle part à une vitesse réduite de moitié pour une même force de frappe.

La balle n'est plus visible dans le Rough (pour retrouver la balle dans un Rough, se souvenir que le Club pointe toujours vers la balle).

NB: Pour vous permettre plus de précision, le joueur se déplace plus lentement quand il se rapproche de la balle.

JEUX A DEUX JOUEURS

Le joueur de gauche commence et fait son premier parcours. Le joueur de droite joue à son tour. Puis le joueur de gauche passe au deuxième trou, etc...

AFFICHAGE DES SCORES

Chaque fois que votre joueur frappe la balle, le coup est enregistré. Votre objectif est d'atteindre le trou en peu de coups, d'obtenir le "par" de chaque trou, et finalement le "par" du parcours complet.

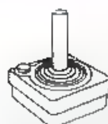
Le score du joueur de gauche est affiché en haut à gauche de l'ecran, celui du joueur de droite, en haut à droite.

Dans les jeux à un seul joueur, le score est affiché en haut à gauche.

NUMERO DU TROU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
PAR DU TROU	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36

1 VIDEO-SPIEL

GOLF



Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der LINKEN und RECHTEN STEUERUNGSBUCHSE an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Für Spiele mit einem Spieler benützen Sie die Knüppelsteuerung, die in die LINKE STEUERUNGSBUCHSE gesteckt wird. *Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung.*

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ den Konsolenstromschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

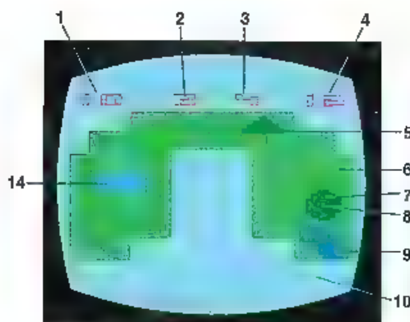
EINLEITUNG

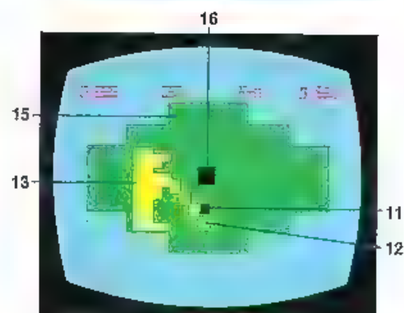
Dieses **Golfspielprogramm** entspricht dem traditionellen Golfspiel. Auf dem Gelände sind neun "Löcher", in die Sie den Golfball spielen müssen. Jedesmal wenn Sie den Ball abschlagen, um ein Loch zu erreichen, wird dies als "Schlag" bezeichnet. Obwohl die Anzahl der Schläge, die Sie benötigen, um den Ball ins Loch zu bringen, unbegrenzt ist, hat jedes Loch ein festgelegtes "Par". Par stellt die Mindestanzahl von Schlägen dar, die Sie idealerweise benötigen sollten, um die Spielbahn zu beenden.

Das Gesamt-Par für diesen Golfplatz ist 36. Das Par für jedes Loch wird oben am Bildschirm neben der Lochnummer angezeigt. (Siehe BILDDARSTELLUNGSSCHLÜSSEL Diagramm Nr. 2, 3). Bei einem Spiel für einen Spieler versuchen Sie, Par zu erzielen oder unter Par zu schlagen. Bei Spielen für zwei Spieler ist der Spieler mit der niedrigsten Schlaganzahl Gewinner.

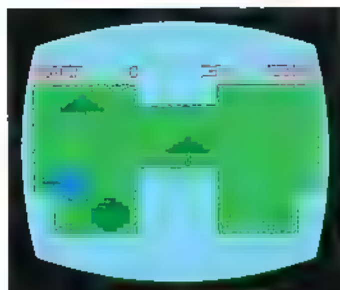
BILDDARSTELLUNGSSCHLÜSSEL

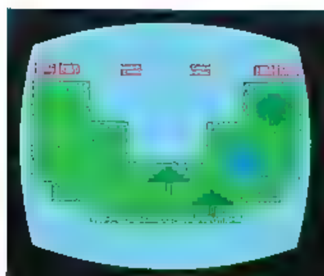
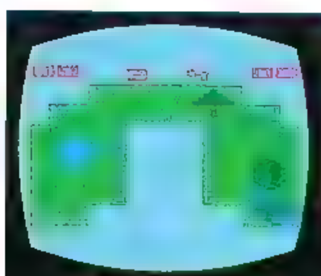
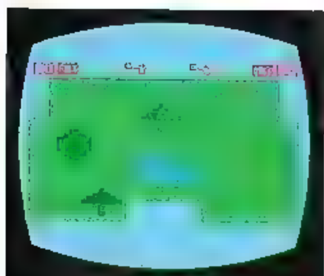
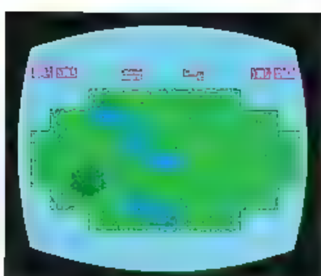
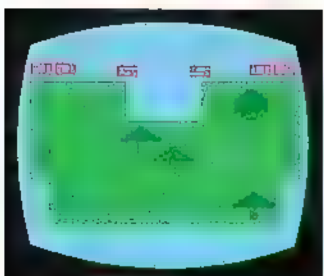
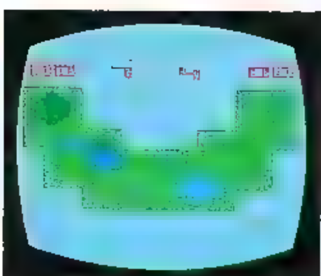
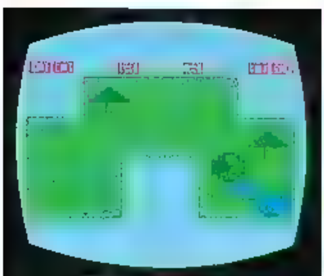
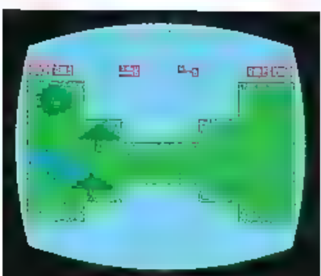
1 *Punkte des linken Spielers (oder Punkte des Spielers in Spielen für Einen)*
2 *Lochnummer*
3 *Par*
4 *Punkte des rechten Spielers*
5 *Baum*
6 *Bahn*
7 *Grün*
8 *Loch*
9 *Sandbunker*
10 *Rauh*
11 *Golfball*
12 *Golfschläger*
13 *Golfspieler*
14 *Wasserhindernis*
15 *Nahansicht des Grüns*
16 *Nahansicht der Bahn, oder des Lochs*





Die folgenden Diagramme zeigen jedes "Loch" (1-9), wie sie auf dem Fernsehbildschirm erscheinen.



BEGINN DES SPIELES

KONSOLENSTEUERUNG

Drücken Sie den **Spielwahlschalter** für Spiele für einen oder zwei Spieler. Bei Spielen mit einem Spieler erscheint eine 1 in der oberen linken Bildschirmecke. Bei Spielen für zwei Spieler erscheint eine 2.

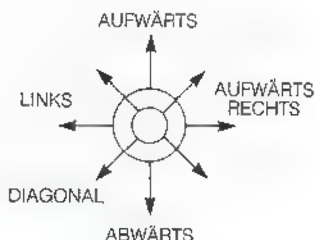
Um mit dem Spiel zu beginnen, wird der **Spielrücksetzschalter** gedrückt. So wird auch ein Spiel auf das erste Loch zurückgesetzt, wenn der Schalter während eines Spieles gedrückt wird.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Benützen Sie den Steuerknüppel, um den Golfspieler auf dem Golfplatz umhergehen zu lassen, sowie zum Ausführen eines Schlages. (Der linke oder Einzelspieler benützt den LINKEN STEUERKNÜPPEL. Bei einem Spiel für zwei benützt der zweite oder rechte Spieler den RECHTEN STEUERKNÜPPEL).

Wird der Steuerknüppel in die am Diagramm gezeigten Richtungen geführt, bewegt sich der Golfspieler am Bildschirm in dieselben Richtungen. Der Schläger des Golfspielers zeigt immer auf den Golfball. Der Golfspieler geht in allen senkrechten, waagrechten und diagonalen Richtungen im Einklang mit der Stellung des Steuerknüppels.

Um den Rückschwung des Golfspielers auszulösen, wird der rote Steuerungsknopf gedrückt. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto länger ist das Rückschwingen, und um so weiter fliegt der abgeschlagene Ball. Lassen Sie den Knopf los, beginnt der Golfspieler mit dem Vorderschwingen. Trifft irgendeine Stelle des Schlägers (oder des Golfspielers) beim Vorwärtsschwingen den Ball, so wird er in Bewegung gesetzt.



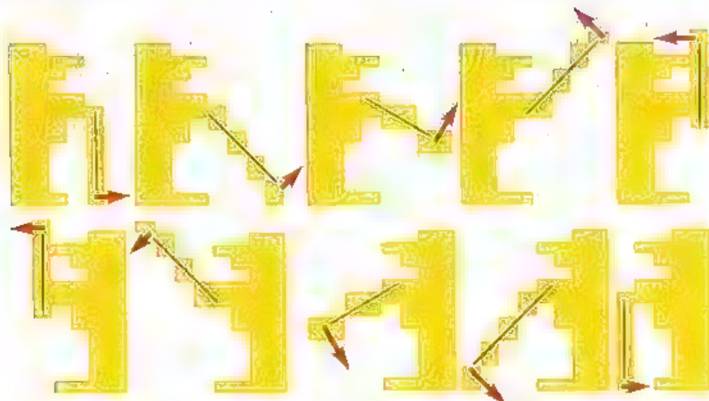


DEN GOLFSPIELER IN STELLUNG BRINGEN

Wie bereits bemerkt, zeigt der Schläger des Golfspielers immer auf den Ball. Um den Winkel des Schlägers (im Verhältnis zum Golfball) zu ändern, bringen Sie die Spitze des Schlägers über den Ball, und lassen Sie den Golfspieler um den Ball "herumspazieren"; dazu benützen Sie den Steuerknüppel. Sobald die gewünschte Stellung gefunden ist, halten Sie die Spitze des Schlägers über dem Ball und drücken den Steuerungsknopf, um ein Rückschwingen einzuleiten.

Sobald der Ball getroffen ist, bewegt er sich im rechten Winkel vom Schläger weg.

BEISPIELE FÜR GOLFBALL-RICHTUNGEN



Hinweis: Die Spitze des Schlägers verdeckt, oder ist neben dem Golfball.

Regel: Der Golfball bewegt sich im rechten Winkel zum Schläger.

Die Richtung, in der sich der Ball bewegt, ist in dem Moment festgelegt, in dem das Rückschwingen beginnt. Nachdem die Schwingungsbewegung begonnen hat, kann die Richtung nicht mehr geändert werden. Bewegen Sie den Golfspieler vom Ball weg, oder lassen Sie ihn weggehen, und machen Sie einen Probeschwung, um die Richtung zu bestätigen! Es gibt keinen Strafschlag, wenn Sie Probeschwünge vornehmen.

UND SO WIRD GESPIELT

Trifft der Ball ohne hinreichenden Schwung einen Baum, prallt er direkt zurück. Wenn der Golfball in ein Wasserhindernis fällt, kehrt er zu der dem Anfangspunkt nächstliegenden Bahn zurück, und Ihren Punkten wird ein Strafschlag hinzugefügt.

Golfbälle, die in Sandbunkern landen, bleiben dort vorübergehend stecken. Der Ball verliert an Schwungkraft, wenn er von einem Sandbunker abgeschlagen wird. Ferner ist er unsichtbar. Sie können den Ball finden, indem Sie die Richtung des Schlägers beachten. Sehen Sie im Diagramm, daß der Schläger in eine bestimmte Richtung weist, obwohl der Ball unsichtbar ist. Bewegen Sie Golfspieler und Schläger durch den Sandbunker und achten Sie auf die Richtung, in die der Schläger weist, sowie auf den Golfspieler, wenn er langsamer wird. Mit diesen beiden Tips sollte es ziemlich leicht sein, den Golfball zu finden.

Wird der Ball mit hinreichendem Schwung, und mit Kraft geschlagen, und ist die Entfernung weit genug, kann er über (oder durch) Bäume, Wasserhindernisse und Sandbunker



fliegen. Stoppt der Golfball auf dem Grün, erscheint am Bildschirm eine Nahansicht des Grüns anstelle der Spielbahn. Zielen Sie aber genau, so können Sie den Golfball direkt von der Spielbahn ins Loch bringen, ohne Nahansicht.

Jedesmal, wenn der Golfball ins Rauh gerät, stoppt er, oder verliert an Schwungkraft, und wird unsichtbar, je nach der Einstellung des Schwierigkeitsschalters. (Siehe SCHWIERIGKEITSSCHALTER). Wird der Ball vom Rauh abgeschlagen, hat er nur die Hälfte seiner normalen Schwungkraft; man benötigt doppelt so viel Schwungkraft, als auf der Bahn oder dem Grün.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER

Bei einem Spiel für Zwei wird der **linke Schwierigkeitsschalter** vom linken Spieler benützt, oder vom Einzelspieler bei einem Spiel für Einen. Beim Spiel für Zwei ist der **rechte Schwierigkeitsschalter** für den rechten Spieler.

Die **a** Stellung auf jedem **Schwierigkeitsschalter** entspricht einem fortgeschrittenen Spieler. Die **b** Stellung entspricht einem Anfänger. Wenn sich der Schalter in der **b** Stellung befindet, ist jedes Loch groß, und der Ball stoppt am Rande des

Rauhs. Das Rauh ist der blaue Bereich am Bildschirm, der jede Bahn, oder jedes Grün umgibt.

In der a Stellung ist jedes Loch kleiner. Der Ball geht über den Golfplatz hinaus und kommt ins Rauh, wenn er zu hart geschlagen wird. Während sich der Ball durchs Rauh bewegt, verliert er an Schwungkraft. Wenn er im Rauh getroffen wird, hat er nur die Hälfte seiner Schwungkraft. Ferner ist der Golfball im hohen Gras nicht zu sehen. (Wenn Sie den Golfball im Rauh suchen, vergessen Sie nicht, daß der Schläger immer auf den Ball weist).

HINWEIS: Der Golfspieler bewegt sich mit verlangsamter Geschwindigkeit, wenn er sich nahe beim Ball befindet; so ist es für Sie leichter, ihn und den Golfball in eine genauere Stellung zu bringen.

SPIELE FÜR ZWEI
Der linke Spieler beginnt und spielt das ganze Loch. Dann versucht es der zweite Spieler mit demselben Loch, gefolgt vom linken Spieler (oder ersten Spieler) der zum zweiten Loch schreitet, usw.

PUNKTESAMMLUNG

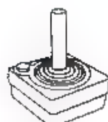
Die Punktezählung erfolgt automatisch durch den Computer. Jedesmal, wenn der Golfspieler den Ball trifft, registriert der Computer einen Schlag. Ihr Ziel besteht darin, eine niedrige Punktezahl zu erreichen, oder Par für jedes Loch zu erreichen oder unter Par zu schlagen, und schließlich das Gesamt-Par für den ganzen Golfplatz zu erzielen.

Die Punkte des linken Spielers werden in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Punkte des rechten Spielers erscheinen oben rechts am Bildschirm. In einem Spiel für Einen werden Ihre Punkte oben links angezeigt.

LOCH-NUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SUMME
PAR/ PRO/ LOCH	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36

1 VIDEO GIOCO

GOLF



Questo gioco richiede l'impiego dei telecomandi a leva. Accertarsi che i comandi siano correttamente inseriti nella presa di destra e di sinistra sul retro del Video Computer. Tenere il telecomando in modo che il pulsante rosso si trovi in avanti e a sinistra.

Per le partite da soli usate un solo telecomando inserito nella presa di sinistra. Per ulteriori dettagli consultate il Manuale di istruzioni.

NOTA: Non dimeticate di spegnere il Video Computer quando inserite o togliete la cassetta. Proteggerete così i componenti elettronici prolungando la durata del vostro Computer System.

INTRODUZIONE

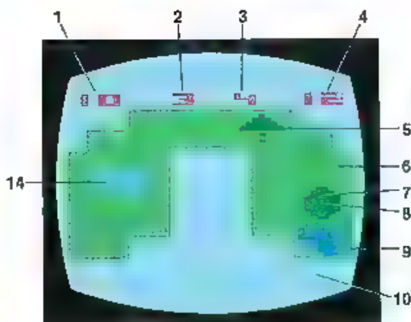
Il gioco del golf ATARI segue passo passo le regole del golf vero. Vi sono nove buche in cui dovete far cascare la pallina. Per far cascare la pallina in buca vi occorrono naturalmente un certo numero di colpi.

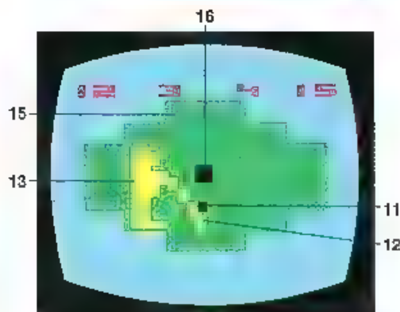
Ora, sebbene il numero di colpi a vostra disposizione per mandare la pallina in buca sia illimitato, ogni buca ha il suo "par". Il "par" dà la misura della difficoltà del percorso da una buca alla successiva e rapresenta il numero standard di colpi necessari per fare ciascuna delle 9 buche del nostra gioco.

Il "par" complessivo del nostro percorso è di 36. Il "par" per ciascuna buca appare in alto sullo schermo vicino al numero della buca (vedere disegni). Giocando da soli cercate di eguagliare o di battere il "par".

Nei giochi a due vince il giocatore che compie il percorso con il minor numero di colpi.

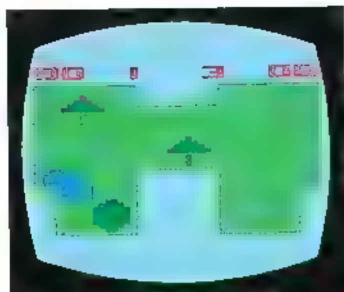
IL PERCORSO SUL VIDEO

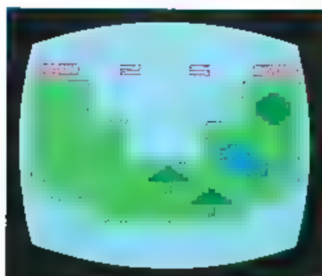


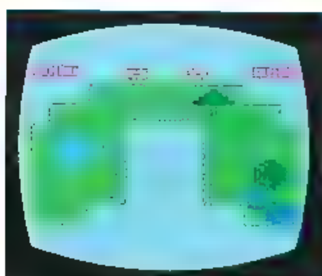


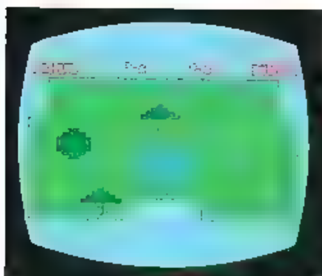
1 Punteggio del giocatore di sinistra (o di chi gioca da solo)
2 Buca
3 Punteggio del giocatore di destra
4 Albero
6 Fairway
7 Green
8 Buca
9 Fossa sabbiosa
10 Rough
11 Pallina
12 Mazza
13 Giocatore
14 Laghetto
15 Dettaglio del green
16 Dettaglio della buca.

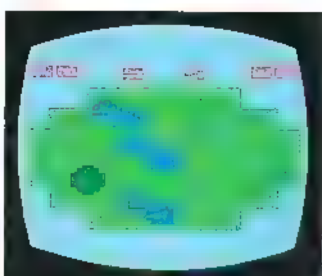
Le illustrazioni seguenti rappresentano le singole buche (1-9) come vi appaiono sullo schermo.



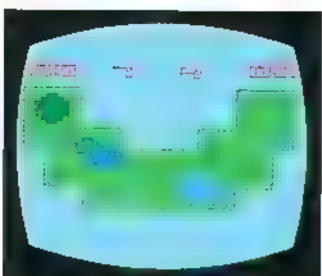


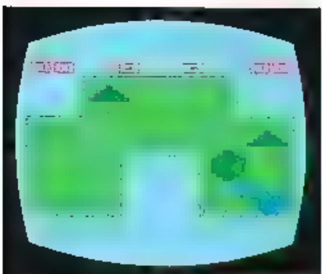


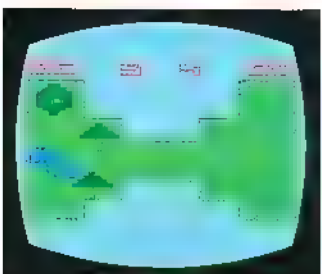












PER INIZIARE IL GIOCO

I COMANDI DEL VIDEO COMPUTER

Porre la levetta "game select" sulla posizione per 1 o 2 giocatori. Per il gioco da soli appare un 1 nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

Per il gioco a due appare invece un 2.

Per iniziare la partita premere la levetta "game reset". Premendo questo interruttore durante il gioco si riporta lo "score", cioè il punteggio alla buca numero 1.

L'USO DEI TELECOMANDI

Azionando il telecomando a leva si fa muovere il giocatore sul percorso, si dà lo "swing", il tipico movimento del golfista, e si colpisce la pallina. (Il giocatore di sinistra oppure chi gioca da solo usa il telecomando inserito nella presa di sinistra. Il giocatore di destra, nelle partite a due usa il telecomando inserito nella presa di destra).



Spostando la leva nelle direzioni indicate nello schema a fianco si sposta il giocatore sullo schermo. La mazza è sempre puntata verso la pallina. Il giocatore si sposta in tutte le direzioni, verticale, orizzontale e diagonale a seconda dell'inclinazione della leva.

Per dare inizio allo "swing" del giocatore, il movimento che porta indietro la mazza, premere il pulsante rosso. Più a lungo terrete premuto il pulsante più forte sarà il colpo e più lontano verrà lanciata la pallina. Lasciando andare il pulsante si fa partire il colpo. La pallina partirà qualsiasi parte della mazza (o del giocatore) la colpirà.

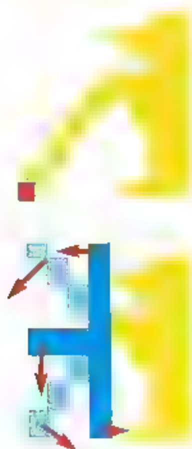


PIAZZAMENTO DEL GIOCATORE

Come abbiamo già detto, la punta della mazza è sempre rivolta verso la pallina.

Per cambiarne l'angolazione (rispetto alla pallina), piazzate l'estremità della mazza sopra la pallina e fate spostare il giocatore intorno alla stessa usando la leva. Quando avrete trovato la posizione desiderata lasciate l'estremità della mazza sopra la pallina e premete il pulsante del telecomando per dare inizio al "backswing".

La pallina colpita partirà in direzione perpendicolare rispetto alla mazza.



ESEMPI DI LANCIO DELLA PALLINA



NOTA: l'estremità della mazza copre (o è vicina) alla pallina

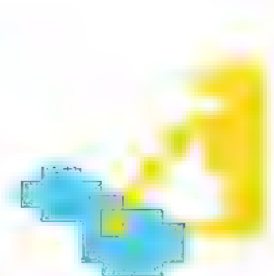
REGOLA: la pallina viaggia perpendicolarmente alla mazza

La direzione in cui verrà lanciata la pallina viene determinata nel momento in cui inizia il "backswing". Spostate o fate camminare il giocatore allontanandolo dalla pallina e quando non siete sicuri di un colpo fate uno "swing" di prova per accertarvi sulla direzione dello "swing" stesso. Quando si fa uno "swing" di prova il colpo non viene contato.

COME SI GIOCA

Quando la pallina colpisce un albero senza forza sufficiente rimbalza direttamente all'indietro. Quando la pallina finisce in un laghetto viene riportata sul fairway, nel punto più prossimo a quello in cui la pallina è entrata nell'acqua e si aggiunge un punto di penalità al vostro punteggio.

Le palline che finiscono nelle buche di sabbia vi restano affossate. Per questo la pallina colpita nella sabbia parte con minor velocità. Inoltre quando la pallina finisce nella sabbia diventa invisibile. Si può localizzare la pallina osservando in che direzione punta l'estremità della mazza. Notate nel disegno che, sebbene la pallina non sia visibile, la mazza punta in una direzione definita. Spostate il giocatore e la mazza attraverso la fossa di sabbia e notate in quale direzione punta la mazza quando il giocatore rallenta. Con questi due indizi dovrebbe essere relativamente facile localizzare la pallina. Battuta con forza e da una distanza sufficiente la pallina sorvola (o attraversa) alberi, laghetti, fosse di sabbia. Quando arriva sul green al posto del fairway appare sullo schermo un primo piano del green stesso. Con un tiro molto preciso si può comunque infilare la pallina in buca direttamente dal fairway senza vedere il primo piano del green.



Tutte le volte in cui la pallina entra nel rough o si arresta, perde velocità e diventa invisibile, a seconda della posizione in cui si trova il commutatore di difficoltà. (Vedi COMMUTATORI DI DIFFICOLTA). La pallina colpita nel rough parte con una forza pari alla metà di quella normale. Occorre quindi una forza doppia per ottenere una identica traiettoria.

COMMUTATORI DI DIFFICOLTA

Il commutatore di diffilcoltà di sinistra viene usato dal giocatore di sinistra nel gioco a due giocatori o, dall'unico giocatore negli altri giochi. Il commutatore di difficoltà di destra viene usato dal giocatore di destra nel gioco a due. Per entrambi i commutatori di difficoltà la posizione A corrisponde a un notevole livello di abilità. La posizione B corrisponde a un livello di gioco meno impegnativo. Con il commutatore in B la buca diventa più grande e la pallina si ferma sul

bordo del rough. Il rough è tutta la zona celeste chiaro che circonda il fairway o il green. Nella posizione A invece la buca è più piccola. Inoltre la pallina colpita con troppa forza si addentra nel rough. Quando entra nel rough la pallina perde velocità e quando viene colpita parte con metà forza. Inoltre quando si trova nel rough la pallina diventa invisible. Per cercarla comportarsi come nel caso della fossa di sabbia.

NOTA: il giocatore si sposta più lentamente quando si trova a poca distanza dalla pallina per aiutarvi a posizionare lui e la mazza con maggior precisione.

IL GIOCO A DUE

Il giocatore di sinistra inizia e gioca l'intera buca. Poi tocca al giocatore di destra, quindi il giocatore di sinistra gioca la seconda buca e così via.

PUNTEGGIO

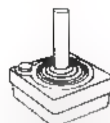
Il punteggio viene tenuto automaticamente dal Computer che registra ogni colpo. Il vostro obbiettivo è fare il percorso con un numero di colpi inferiore a quello dell'avversario o di pareggiare o battere il par del percorso. Il punteggio del giocatore di sinistra viene riportato nell'angolo alto di sinistra dello schermo.

Il punteggio del giocatore di destra viene invece indicato nell'angolo alto di destra. Nel gioco in solitario il punteggio viene indicato nell'angolo alto di sinistra.

N° BUCA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTALE
PAR DELLA BUCA	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36

1 JUEGO VIDEO

GOLF



Utilice sus controles de palanca con esta cassette ATARI. Asegúrese de que los controles estén bien conectados con la parte posterior de su Sistema Video Computadora ATARI.

Mantenga el control con el botón rojo a su izquierda hacis la pantalla de televisión.

Utilice una palance conectado con el enchufe del CONTROL IZQUIERDO para juegos de un solo jugador. Vea su manual de instruccions para más detalles.

NOTA: Desconecte siempre la corrienta de la consola, cuando inserte o retire una cassette ATARI. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

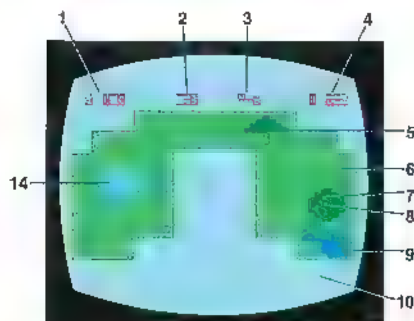
INTRODUCCION

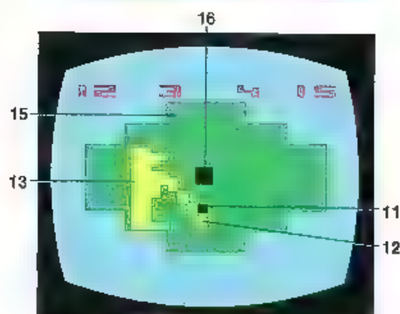
Esta Cassette de Golf, está basada en el Juego de Golf tradicional. Hay 9 "hoyos" en los cuales debe meter la pelota. Cada vez que usted golpee la pelota para intentar llegar al hoyo se llama un golpe (JUGADA). Aunque el número de golpes que usted da para meter la pelota en el hoyo es ilimitado, cada hoyo tiene un "PAR" designado. El par representa el número idóneo de golpes que usted tendría que dar para completar el hoyo.

El par (RECORRIDO IDONEO) para este campo es 36. El par para cada hoyo aparece en la parte superior de la pantalla, al lado del número del hoyo (Vea CLAVE DE PRESENTACION DE VIDEO, DIAGRAMA 2, 3). Cuando se juega un juego de un solo jugador, trate de igualar o mejorar el par. En juegos de dos jugadores, el jugador con la menor cantidad de golpes es el ganador.

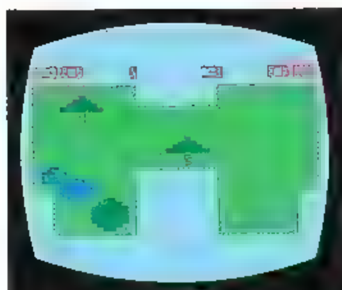
CLAVE DE REPRESENTACION DE VIDEO

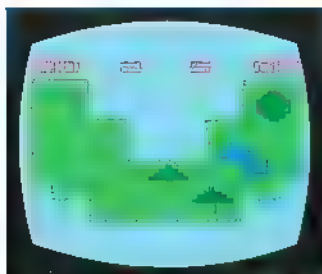
1 Puntuación del jugador de la izquierda (o puntuación de un solo jugador, en juegos de un solo jugador).
2 Número del hoyo
3 Par (recorrdio idóneo)
4 Marcador del jugador de la derecha.
5 Arbol
6 Calle
7 "Green"
8 Hoyo
9 Bunker (Obstáculo de - Arena)
10 "Rough" (Fuera de la Calle)
11 Pelota de Golf
12 Palo
13 Jugador de golf, Golfista
14 Obstáculo de agua
15 Primer plano del "green"
16 Primer plano del hoyo

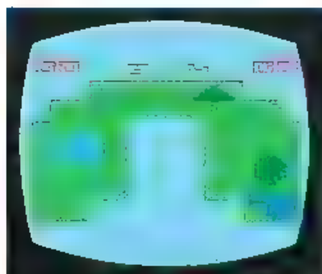


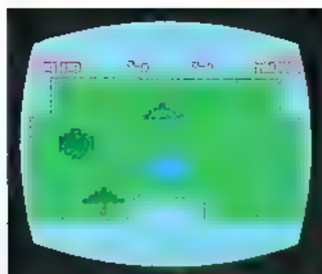


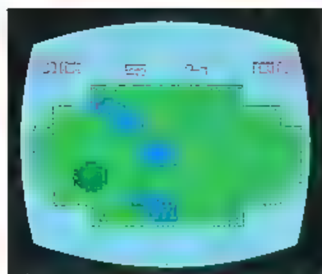
Los siguientes diagramas de la pantalla le muestran cada "Hoyo", tal como aparece en su pantalla de Televisión.

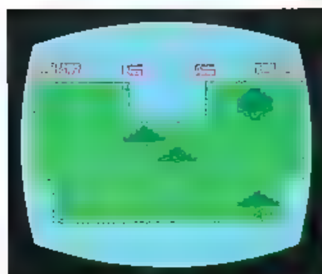


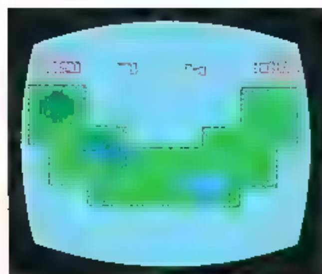


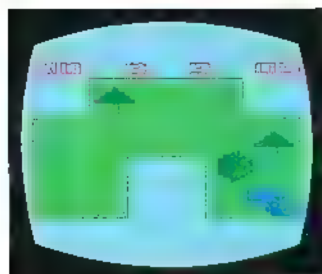


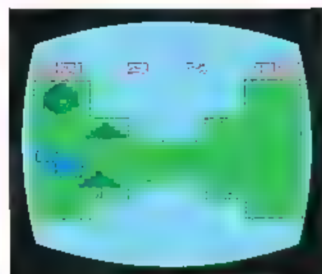












PARA EMPEZAR EL JUEGO

CONTROLES DE LA CONSOLA

Presione el pulsador de selección de juego para juegos de uno o dos jugadores. Aparecerá un 1 en la esquina superior izquierda de la pantalla en los juegos de un solo jugador; aparecerá un 2 para juegos de 2 jugadores.

Para comenzar el juego presione el pulsador de inicio de juego. Esto también hará retroceder hasta el hoyo n.° 1 cuando se presione durante el juego.

UTILIZANDO EL CONTROL

Utilice la palance para hacer caminar al jugador de golf por el campo, y también para golpear la pelota moviendo el palo. El jugador de la izquierda o el que juega solo usan la palanca conectada con al enchufe del CONTROL IZQUIERDO. El jugador de la derecha en un juego para dos utiliza la palance conectada con el enchufe del CONTROL DERECHO.

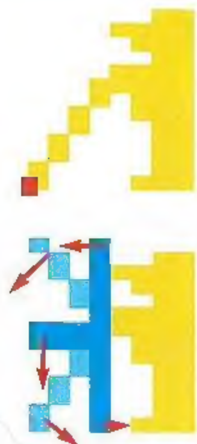
Al mover la palance en las direcciones que muestra el Diagrama, el jugador de golf se mueve en la misma dirección en la pantalla. El palo del jugador de golf siempre apunta hacia la pelota. El jugador de golf caminará en dirección vertical o diagonal según la posición de la palanca.

Para hacer que el jugador de golf mueva el palo hacia, presione el botón del control. Mientras más tiempo presione el botón, más largo es el movimiento del palo hacia atrás, y la pelota irá más lejos al ser golpeada. Cuando suelte el botón del control, el jugador de golf comienza el movimiento del palo hacia adelante. Si alguna parte del palo (o del jugador) golpea la pelota mientras se está produciendo el movimiento hacia adelante, la pelota se pondrá en movimiento.





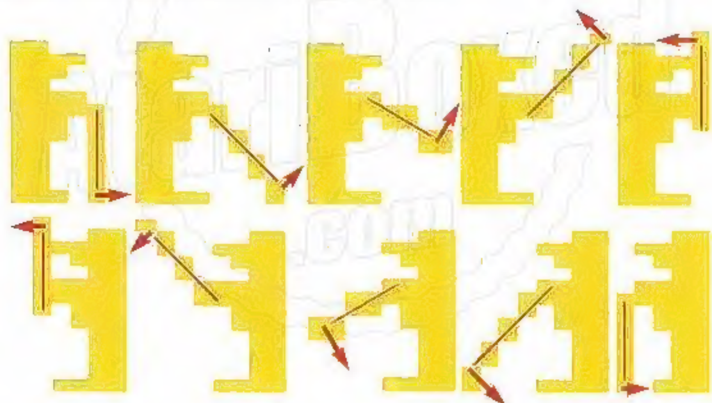
COLOCANDO AL JUGADOR DE GOLF



Como se ha dicho antes, el palo del jugador siempre apunta hacia la pelota. Para cambiar el ángulo del palo, en relación a la pelota, coloque la punta del palo sobre la pelota y haga caminar al jugador alrededor de la pelota usando la palanca. Cuando encuentre la posición que desee, deje la punta del palo sobre la pelota y presione el botón del control para empezar el movimiento hacia atrás.

Una vez golpeada, la pelota irá en direccion perpendicular alejándose del palo.

EJEMPLOS DE DIRECCION DE LA PELOTA

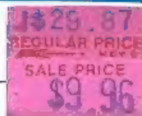


NOTA: La punta del palo está cubriendo la pelota o está muy cerca de ella.

REGLA: La pelota viaja en dirección perpendicular al palo.

La direccion enque se mueve la pelota es determinada en el momento en que comienza el movimiento del palo hacia atrás. No se puede cambiar la dirección una vez que ha comenzado el movimiento del palo. Ponga el jugador lejos de la pelota y haga un movimiento de práctica para confirmar la dirección del impulso cuando tenga duda sobre un golpe. No hay golpe de Penalty cuando usted hace un golpe de práctica (sin darle a la pelota).

EL JUEGO



Cuando la pelota golpea un árbol sin suficiente impulso, rebotará directamente hacia atrás. Cuando la pelota cae en un obstáculo de agua, será devuelta a la calle al punto más cerca de donde entró, y un golpe de penalización será añadido a su puntuación. Las pelotas que caen en bunkers (obstáculos de arena) son retenidas temporalmente. La pelota pierde impulso al ser golpeada cuando está en un bunker. Usted puede encontrar la pelota observando en que dirección está señalando el palo, y también cuando el jugador va más despacio. Con estos dos indicios debería ser relativamente fácil encontrar la pelota.

Cuando se le de suficiente impulso y una cierta distancia, la pelota puede volar por encima (o pasar a través) de árboles, obstáculos de agua y bunkers. Cuando la pelota se para en el "green", una vista en primer plano de éste aparecerá el la pantalla, en lugar de la vista



de la calle. Con un golpe certero, sin embargo, puede entrar en el hoyo directamente desde la calle, sin pasar al enfoque en primer plano.

Cuando la pelota entra en el "rough" se parará, o perderá fuerza y se hará invisible, según la posición del programador de dificultad. (Ver PROGRAMADORES DE DIFICULTAD). Cuando golpee la pelota en el "rough", comienza con la mitad del impulso normal. Necesita dos veces más fuerza que en la calle o en el "green".

PROGRAMADORES DE DIFICULTAD

El programador de dificultad izquierdo es usado por el jugador de la izquierda en un juego de dos jugadores, o por el único jugador en un juego de uno. El programador de dificultad derecho es para el jugador de la derecha en juegos de dos jugadores. La posición A para cada programador de dificultad corresponde a un nivel de habilidad avanzado. La posicion B representa un nivel de habilidad de principiante. Cuando el programador está en posicion B cada hoyo será grande y la pelota se parará en el borde del "rough". El "rough" es el área azul de la pantalla que rodea cada calle o "green".

En la posición A, cada hoyo será de tamaño más pequeño.

También, la pelota se saldrá fuera del campo al "rough" si se le golpea demasiado fuerte. La pelota pierde duerza al pasar a través del "rough". Cuando se le golpea desde el "rough", la pelota empieza con la mitad de la fuerza normal. La pelota es invisible cuando esta en el "rough". (Cuando esta buscando su pelota en el "rough", recuerde que el palo siempre apuntará hacia la pelota).

NOTA: El jugador se mueve a una velocidad reducida cuando está cerca de la pelota, para ayudar a que usted coloque al jugador y al palo más certeramente.

El jugador izquierdo comienza y juega el hoyo entero. Entonces el jugador de la derecha juega al mismo hoyo, seguído por el jugador de la izquierda que juega al segundo hoyo, etc.

PUNTUACION

La puntuación la hace la computadora automáticamente. Cada vez que su jugador de golf golpea la pelota, se marca un golpe el la computadora. Su objetivo es conseguir una puntuación baja, o igualar o mejorar el par de cada hoyo, y finalmente el par del campo entero.

La puntuacion del jugador de la izquierda aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla; la del jugador de la derecha aparece en la parte superior dercha de la pantalla. En juegos de un solo jugador, su puntuacion aparece en la parte izquierda.

NUMERO DE HOYOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
PAR POR HOYO	3	5	4	4	4	5	4	3	4	36

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

C016973-34 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.